



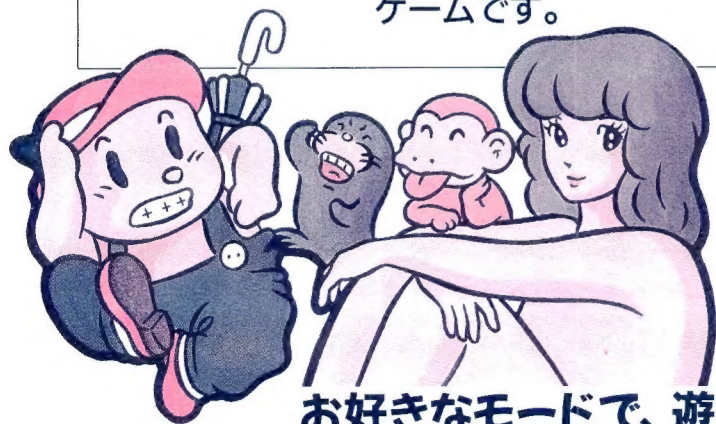
dB-SOFT



このソフトには、4つの
楽しい麻雀が入っています。



- ① **ノーマル麻雀**：いわゆる普通の2人麻雀です。
- ② **エキサイト麻雀**：7人の女の子たちの中から、パートナーをセレクト。
勝負に勝つと、お楽しみのデモがあります。
- ③ **さすらい麻雀**：南は沖縄から、北は北海道まで、全国各地の強豪雀士と対決します。
- ④ **ぽこ麻雀**：麻雀を知らなくても遊べる、絵合わせゲームです。



お好きなモードで、遊びましょう。

リード方法・キー操作



- ① ディスケットをドライブにセットし、本体の電源をONにします。
(ディスクのラベルを確認し、ドライブナンバーをまちがえないようにしましょう。)
- ② dB-SOFTのマークが出てきます。
☑キーを押しましょう。名前登録画面になります。(2P参照)

キー操作 (ノーマル麻雀・エキサイト麻雀・さすらい麻雀、共通)

リーチ … F1 キー・0 キー

ポ ン … F2 キー・7 キー (4 6 キーで、牌を選びます。)

カ ン … F3 キー・8 キー

チ ー … F4 キー・9 キー (4 6 キーで、牌を選びます。)

ロン/ツモ … F5 キー・X1ターボシリーズ + キー
PC-88, 98シリーズ * キー

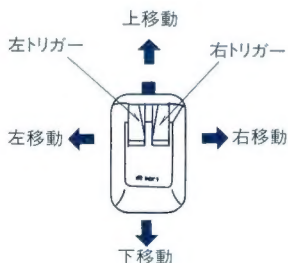
ツモハイ・ステハイ … ☑ キー (4 5 キーで、捨て牌を選びます。)

ゲームオーバー … SHIFT キー + BREAK キー (X1ターボシリーズ)
STOP キー (PC-88・98シリーズ)

※ PC-88シリーズ (SR以上) で、アナログディスプレイをご使用の場合は、V2モードにして下さい。

※ PC-98シリーズは、V30の8メガでご利用下さい。

マウスでの操作 (PC-9800シリーズのみ)



マウスを使用する場合、
リーチ・ポン・カン・チー・ロン・ツモは、
ウインドウを開いて選ぶことになります。

ウインドウを開く …… 右トリガー

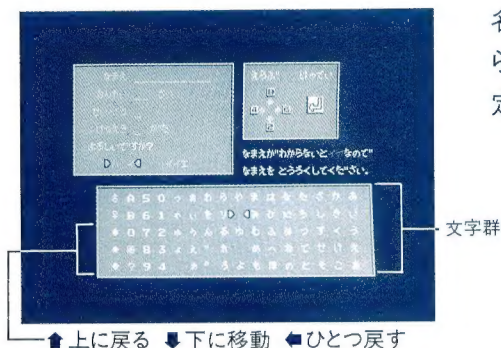
決定する …… 左トリガー

ツモハイ・ステハイ … 左トリガー



名前登録

名前登録画面では、下の文字群の中から、テンキーで■ ■を動かし \square キーで決定します。



キー操作

選ぶ



決定



- 文字と文字の間をあけたい時は?
文字群の中のあいているところ(りとみの間、れとめの間など)に■ ■を合わせて、 \square キーを押します。
- 文字を入れまちがった時は?
■ ■を◀に合わせ \square キーを押しましょう。1つ前に戻ります。

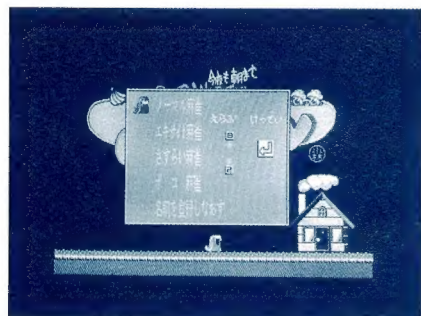
名前を登録すると……


対戦相手が、プレイヤーの名前を呼びます。また、年齢・性別・血液型は、データとしてコンピュータに記憶されるので、対戦の時にいろいろ違いが出てきます。





なお、1度登録された名前は、電源を切っても残っています。変更したい時は、メニュー画面で、「名前を登録しなおす」を選びましょう。

すべて入力したら、 \square キーを押しましょう。
ゲームのタイトル画面になります。

ゲームスタート

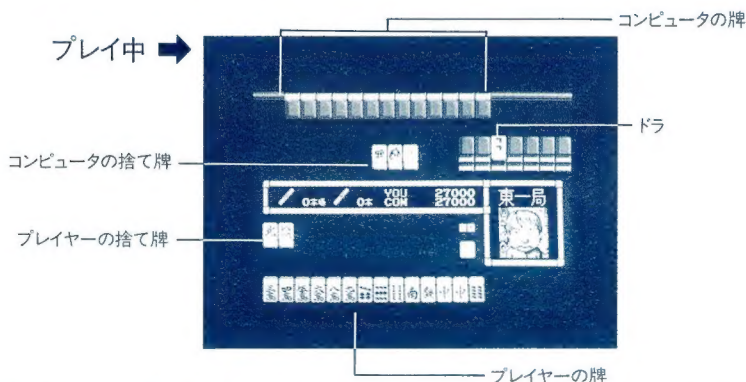


タイトル画面で  キーを押すと、メニュー画面が出てきます。好きなモードを、選びましょう。

 は、テンキーの  キーと  キーで、移動します。 キーで決定です。

(タイトル画面で、しばらくの間、何もキーを押さずにいると、“ゲーム内容の説明”と“キー操作の説明”が出てきます。)

ゲーム画面の説明



基本的なゲーム画面は、ノーマル麻雀・エキサイト麻雀・さすらい麻雀、共通です。
(エキサイト麻雀では、パワフルツモがあります。
(気合いをこめると、自分の欲しい牌がくることもあります。)



基本ルール

ノーマル麻雀、エキサイト麻雀、さすらい麻雀の基本ルールは、共通になっています。

- **27000** 点の持ち点で、**30000** 点返し。(ノーマル、さすらいのみ)
- 一翻縛りが基本で、二翻縛りはなし。
- ノーテンバップは、**1500** 点。
- ドラは、裏ドラ、カンドラ、カンドラ裏もあり。
- リーチ料は **1000** 点。フリテンリーチあり。
- 流局時、**100** 点棒 **1** 本積が増える。
- 九種九牌は流局にできる。(ロンのキーを押す)
この時も、連荘とする。
- 流し満貫あり。
- 七対子は、**50** 符 **1** 翻とする。
- 場は、東、南の **2** 局回し。
- 形式テンパイあり。



ノーマル麻雀



メニュー画面で、ノーマル麻雀を選んで $\boxed{\text{A}}$ キーを押すと、ノーマル麻雀のタイトル画面になります。

$\boxed{\text{A}}$ キーを押すと、ゲーム画面になります。

$\boxed{\text{A}}$ キーを、もう2回押すと親が決まり、牌が並びます。

●ノーマル麻雀のルール

- 半荘(東南)4回。
- 27,000点～マイナス点あり。
- 半荘終了時に、続けるかやめるかセレクトします。

有線リクエスト

ぼこ麻雀以外の3つのモードでは、BGMが選べます。

ツモったあと、 $\boxed{\text{CLR HOME}}$ キーを押すと、“ゆうせんリクエスト”のウインドウが出てきます。

$\boxed{\text{A}}$ キーを2回押し、「リターンキーでつけています」のメッセージが出たら、テンキーの $\boxed{1}$ キー～ $\boxed{6}$ キーで、曲を選びましょう。 $\boxed{\text{A}}$ キーで決定です。

(選んだ曲は、今かかっている曲のあとにかかります。)


BGM一覧

- (1)ソラチネ (クラシック風)
- (2)恋のエアポートシャトルキップ
(歌謡曲風)
- (3)ダンスはすんだ (ディスコ調)
- (4)ひまつぶしたよ、人生は
(ド演歌)
- (5)オーロラ・ロカビリ
(ロックンロール風ジャズ)
- (6)音楽なし



エキサイト麻雀



メニュー画面で、エキサイト麻雀を選んで  キーを押すと、女のコのセレクト画面になります。

□2□4□6□8 キーで『』を移動し、パートナーを選びましょう。□↵キーで決定です。

最初に女のコの全身が表示されます。

☑キーを押すと、ゲーム画面になります。

☑ キーをもう2回押すと、親が決まり、牌が並びます。

●エキサイト麻雀のルール

- 持ち点1000点でスタートします。持ち点がマイナス、または南4局が終了すると、ゲームオーバーです。
- 勝つと、点数計算のあとで、女のコのデモが見られます。
- データのセーブは、できません。

♡♡♡♡♡♡♡ ♀のこたちのプロフィール ♡♡♡♡♡♡♡



橋本奈緒美(B型・17才)
高校2年生。みんなと騒ぐのは好きだが、じっくり何かを考えるのは苦手。



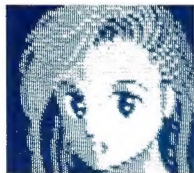
吉村ちえみ(A型・16才)
女子高の1年生。人見知りが激しい。趣味は編み物。



高梨香織(AB型・21才)
某一流商社の総務部に勤務。
勝ち気な性格で怒らせるとコワイ。



浅沼みよ(0型・17才)
高校2年生。単純でおっちょこちょいだが、スポーツはなんでもこなす。



水沢 圭(A型・23才)
社長秘書。職業がら、いつも冷静で頭の回転が速い。



小田久美子(B型・18才)
短大1年生。わりと気まぐれで飽きっぽいところがある。



松井ゆかり(AB型・19才)
某国立大学数学科に在学中。
何でも理論的に考える。



さすらい麻雀



メニュー画面で、さすらい麻雀を選んで \square キーを押すと、さすらい麻雀のストーリーデモが出てきます。(デモは \square キーでとばせます。)

デモが終わると、沖縄の対戦相手が表示されます。

\square キーを押すと、ゲーム画面になります。

\square キーをもう2回押すと、親が決まり、牌が並びます。

●さすらい麻雀のルール

- 所持金3万円でスタートします。最初に場所代として3,000円取られます。(場所代は、面が進むほど高くなります。)
- 半荘終了時に相手に勝っていれば、その所持金を持って次の場所に進めます。負けた場合は、所持金がある限りその相手と続けて勝負できます。



さすらい麻雀では、地方ルールとして特殊な役を作ることができます。また、各地方の対戦相手は、それぞれ得意技を持っています。研究してみましょう。

🐱これが地方ルールなめだ!!

■ウーパーローパー



ウー \square マン
ロー \square ピン
パー \square マン
パー \square ピン
鳴いてもよい。

1番飛

■紅白おめでとう



中と白を刻子で作る。その他はなんでもよい。鳴いてもよい。

1番飛

これが地方ルールなのだ!!



■三下



牌の数字が全て、3以下であ
がった時。
鳴いたら、

2番飛
1番飛

■(7上)七上



牌の数字が7以上の時。
鳴いたら、

2番飛
1番飛

■三色通貫



3種の牌で一気通貫を作る。
鳴いたら、

2番飛
1番飛

■青春に悔いなし



發と中を刻子で作り、鳴いては
いけない。

2番飛

※相手の牌をもらうことをくうというので、發を(せー)と読み、中を(しゅん)と読
んで、相手の牌をくわないから、「發中にくいなし」というオチ。

■1色4順



1000-yen tile (manji) という組合せが4つでき
ていること。
鳴かないとできない。

2番飛

■筋牌刻



スジで刻子を作る。
(同じ牌種で)

3番飛

1、4、7 2、5、8 3、6、9という組み合わせができる。

■客風三風



自分が親の時だけ作れる役。
南、西、北で刻子を作り、あがる。

3番飛

■清盃口(チンペーコ)



二盃口で、最初の牌が同じ数*
から始まったもの。

4番飛

上の例だと

と2、3、4というのでできている。



■尾 行

相手の第1捨て牌から、連続して5回以上、同じものが捨てられれば満貫。

図の時だけ有効 **5翻**以上

子

5回で **5翻**

6回で **6翻**

⋮

とふえていく

親

■五千点リーチ

別に役はないが、通常1000点棒でかけるリーチを、5000点棒にしたもの。

ただのリーチは……**1翻** 5000点リーチは……**5翻** 10000点リーチは……**10翻**

■オープンリーチ

相手に自分の牌をさらすことでツモのみでしかあがりなくなる。

1翻

■五筒開花

なんでもいい



カン



あがり牌が5筒で、カンをして、ツモってきたリャンシャン牌が5筒の時。 **役満**

■紅孔雀



ソーズの1、5、7、9、と、中だけであがる。 **役満**

■東北新幹線



東、北で刻子と雀頭を作り、のこりて一気通貫を作る。 **役満**

※ピンズ、ソーズでも可。

■南北戦争

※南北戦争は1861年～1865年まであったという意味らしい。



南と北を刻子で作り、1、8、6、1と1、8、6、5を作る。 **役満**

■百万石



マンズだけの役満で、牌の合計が100以上のものをいう。

100ぴったりなら

2倍役満

100以上なら

役満

麻雀競馬

(麻雀競馬は、PC-9800シリーズのみにについています。)

PC-9800シリーズでは、さすらい麻雀で1ヶ所での対戦が終わったあとで「麻雀競馬」ができます。

お金が増えるチャンスですので、ぜひ、チャレンジしましょう。



麻雀競馬のルール

麻雀牌を、裏返しにして10×6列に並べ、2個のさいころをふります。

さいころで出た2つの目の列をめくり、1番最初にすべての牌がめくれた列が、一着となります。

麻雀競馬の遊び方

麻雀競馬のタイトル画面で、**[スペース]**キーを押しましょう。第1レースから始まります。(レースは、第8まであります。)**「単勝・連勝複式・やめる」**の中から、テンキーの**[2][8]**キーで、選んで下さい。

[↓]キーで、決定です。

次に、賭ける馬(列)と賭金を決めます。

(お金は、1000点単位で、5000点まで。点棒1つが1000円です。)

[2][8]キー(連勝複式の場合は**[2][4][6][8]**キー)で、場所を選び、**[4][6]**キーで賭け金を決めます。

[↓]キーで決定。レースがスタートします。



ぽこまあじゃん



メニュー画面で、ポコ麻雀を選んで \square キーを押すと、ポコ麻雀のタイトル画面になります。

\square キーを押しましょう。

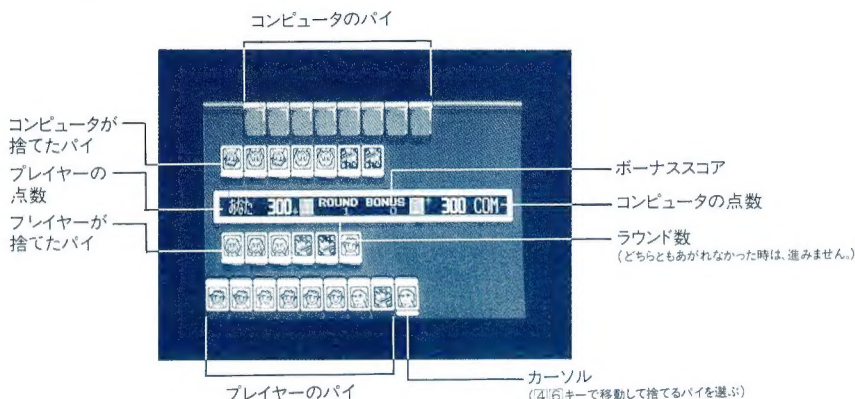
親と子が決まり、パイが画面に並びます。

ぽこまあじゃんのルール

プレイヤーとコンピュータの2人試合です。

1人8パイずつつくばられ、1パイ取っていないのを捨てて、先に3個ずつ3つの組を作った方があがります。10ラウンド終わった時に、点数の高い方の勝ちです。

ポコ麻雀画面説明



親と子について

親が勝ち続けるとBONUS(ボーナス)が、30点ずつ増え、先にあがった方に加算されます。2人ともあがれなかった時や、親が負けた時は、親と子が替わります。



ぽこまあじゃんのキー操作

☑キーを押すと、新しいパイを引いてこれます。捨てるパイを④⑥キーで選び、☑キーで捨てます。パイが3組そろったら、X1ターボシリーズは+キー、PC-88・98シリーズは*キー、マウスは、右トリガーを押しましょう。

パイの組み合わせ

パイは、同じキャラクターで同じ色3つか、同じキャラクターでまったく違う色3つの2通りの組み合わせがあります。キャラクターの種類で点数が違います。

ぽこ	  	20点	  	10点
源さん	  	10点	  	5点
妖精	  	6点	  	3点
おかみ	  	2点	  	1点

こういう組み合わせは × です。



色が同じでも
キャラクターがばらばら



色が3つでも
キャラクターがばらばら



キャラクターが同じでも
色が3つそろっていない

「アト1コ」宣言について

あと1パイであがれる時は、⑩キーを押しましょう。「アト1コ」宣言ができて、コンピュータの捨てたパイでも、あがれるようになります。コンピュータの捨てたパイが欲しい時は、X1ターボシリーズは+キー、PC-88・98シリーズは*キー、マウスは、右トリガーを押しましょう。（「アト1コ」宣言をすると、10点取られます。）



役があれば高得点!

あがった時には、それぞれの組み合わせによって、3つの点数がもらえますが、全体の組み合わせが1つの形になっていると、さらに点数が増えます。この組み合わせのことを、役(やく)といいます。

ひとりじめ…同じキャラクターの同じ色を9枚そろえます。



ぼこの場合—**300点**

源さんの場合—**250点**

妖精の場合—**200点**

おかみの場合— **50点**

せいぞろい…ぼこ・源さん・妖精の3色をすべてそろえます。



250点

(ただし、おかみがまじるとだめ)

いろちがい…同じキャラクターの3色を3つずつ、



150点

(おかみはだめ)

おともだち…同じキャラクターの同じ色を6つと、それとは違うキャラクターの同じ色を3つ。



100点

(おかみはだめ)

すりーぴーす…3こずつ、3つのキャラクターを、すべて同じ色でそろえます。



100点

(おかみはだめ)



発行日 昭和63年4月10日 第1版 第2刷 発行人 古谷貞行
企画制作著作 デービーソフト株式会社

〒060 札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル

☎(011)251-7462 / FAX・GⅢ、GⅡ(011)241-6257

©1988 dB-SOFT publishing. printed in Japan.

-
1. 本書とプログラムは著作権上の保護を受けています。内容の一部又は全部を無断で転載、複製することを禁じます。
 2. 本書又はプログラムの内容に関して、将来予告なしで変更することがあります。
 3. 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、ご不審な点や誤り、記載もれなど、お気付きのことがありましたら御連絡ください。
 4. 本プログラムを運用した結果の影響につきましては、責任を負いかねますのでご了承ください。
 5. 本プログラムを営利を目的として貸し出すことは、固くお断わりいたします。